Кредо игрока

- Играй персонажа в фильме.
- Борись за жизнь и рассудок…
- ...Но прими смерть и безумие.

Создание персонажа

1. Выбери архетип.
2. Представь персонажа в одной-двух фразах: имя, внешность, что это за человек.
3. Выбери ходы архетипа.
4. Выбери раскладку основных характеристик: ***тело, храбрость, обаяние, мозги.***
5. Дождись, пока остальные представят своих персонажей, и выбери одно отношение из списка архетипа для каждого из них.

Основные ходы

Удрать

Когда ты удираешь от прямой опасности, ***напряги тело*** (если ты используешь физическую подготовку) или ***наберись храбрости*** (если ты делаешь что-то страшное и опасное).

При 10+, выбери один вариант. При 7-9, выбери два варианта.

- Ты теряешь что-то важное или полезное
- Ты получаешь урон
- Ты получаешь *травму* (можно выбрать один раз за фильм)
- Ты берешь *пункт страха*
- Ты оказываешься в другой опасной ситуации
- Ты теряешь *очко симпатии*

Получить то, что хочешь

Когда ты пытаешься получить что-нибудь от другого персонажа, ***прояви обаяние***.

Если это второстепенный персонаж:

- При 10+, ты получаешь то, что хочешь
- При 7-9, ты получаешь что хочешь, но с неудобным условием или требованием
- При провале, ты разозлил собеседника или создал новые трудности

Если это персонаж другого игрока:

- При 10+, он получает *очко симпатии* и *расходуемый козырь*, если делает то, что ты хочешь
- При 7-9, он получает *очко симпатии*, если делает то, что ты хочешь
- При провале, он получает *очко симпатии*, если делает прямо противоположное тому, что ты хочешь.

Наехать

Когда ты прибегаешь к насилию, чтобы решить проблему, ***напряги тело***. В случае успеха ты наносишь урон или противник оказывается там, где ты хочешь (скажем, ты сталкиваешь чудовище с лестницы). При 7-9, выбери один вариант.

- Ты получаешь урон
- Ты оказываешься в неудобной позиции
- Ты получаешь *травму* (можно выбрать один раз за фильм)

Собраться с силами

Когда тебе нужно сделать что-то под давлением или сохранить самообладание в страшной ситуации, ***наберись храбрости***.

При 10+, ты сделал что хотел и не поддался панике. При 7-9, ты преуспел, но поддаешься страху: получи *расходуемый штраф* на следующий бросок или получи *пункт страха*. При провале, ты паникуешь и все портишь; получи *пункт страха*, и режиссер может сделать ход против тебя.

Разобраться в ситуации

Когда ты расследуешь или исследуешь, чтобы понять суть сюжета, ***напряги мозги.*** При 10+, задай два вопроса из приведенных ниже. При 7-9, задай один вопрос.

- Какой секрет скрыт здесь?
- Откуда происходит это зло?
- Чего хочет это зло?
- Какая самая мощная способность этого зла?
- Какова слабость этого зла?
- Что здесь может быть полезно?

При провале, ужасная суть сюжета калечит твой разум: получи *пункт страха*. Помни, что каждый метод исследования можно задействовать только один раз.

Соображать на ходу

Когда ты ищешь решение или выход в гуще опасности, ***напряги мозги***. При 10+, задай два вопроса из приведенных ниже. При 7-9, задай один вопрос.

- Как мне отсюда выбраться?
- Где я могу укрыться?
- Как я могу помешать этой угрозе?
- Как я могу защитить других персонажей?

Если ты действуешь в соответствии с ответами, получи *постоянный козырь* на броски до тех пор, пока информация актуальна.

Словить удачу

Если ты хочешь, чтобы твоему персонажу повезло, ***потрать очко симпатии*** и выбери что-то одно:

- взять *расходуемый козырь*
- найти поблизости полезный предмет
- создать шанс или возможность

Прийти в себя

Если твой персонаж погиб или обезумел, когда у тебя есть 5 или больше *очков симпатии*, ты можешь вернуть персонажа в фильм. ***Потрать 5 очков симпатии*** и поясни, как твой персонаж смог вернуться.

Если ты возвращаешь погибшего персонажа, он возрождается к жизни с 1 *пунктом здоровья*. Он может появиться в следующей сцене в любой момент, когда ты захочешь.

Если ты приводишь в себя обезумевшего от страха персонажа, ты можешь убрать 1 накопленный *пункт страха*. Твой персонаж приходит в себя, и ты можешь играть им дальше как прежде.

Здоровье и урон

Здоровье твоего персонажа зависит от выбранного архетипа.

- ***Ботан***, ***Ребенок*** и ***Экзорцист*** имеют 1 пункт здоровья.
- ***Невинный***, ***Цыпочка*** и ***Одиночка*** имеют 2 пункта здоровья.
- ***Качок***, ***Выживший*** и ***Шериф*** имеют 3 пункта здоровья.

Персонаж остается живым и играбельным, пока у него есть хотя бы один пункт здоровья.

Урон делится на два вида.

- *1 урона.* Стандартные ранения. Удар ножом, укус чудовища, падение из окна второго этажа.
- *2 урона.* Тяжелые ранения. Падение с обрыва, падение в бак с кислотой, взрыв здания.

Травмы

Один раз за фильм, когда твой персонаж получает урон, ты можешь отменить этот урон, получив ***травму***. Выбери ту характеристику персонажа, которая пострадала при получении травмы.

- ☐ Увечье (*тело*)
- ☐ Паника (*храбрость*)
- ☐ Уродство (*обаяние*)
- ☐ Шок (*мозги*)

С момента выбора травмы и до конца фильма любой твой бросок, который задействует выбранную характеристику, автоматически снижается на один разряд: 10+ считается как 7-9, 7-9 как провал.

Очки симпатии

Очки симпатии показывают, насколько твой персонаж интересен воображаемым зрителям. В начале фильма твой персонаж имеет 0 очков симпатии, если ход архетипа не говорит иное. По ходу фильма, персонаж может:

- получить 1 очко симпатии за каждый провал (6-) на броске кубиков.
- получить 1 или 2 очка симпатии, если это предписывает ход архетипа
- получить 2 очка симпатии за отыгрыш своего *отношения* с другим персонажем (каждое *отношение* можно разыграть так один раз за фильм)

Ты можешь тратить очки симпатии, чтобы запустить основные ходы словить удачу и прийти в себя.

Пункты страха

Пункты страха показывают, насколько персонаж напуган происходящим. Персонаж начинает фильм с тремя пустыми ячейками под пункты страха.

Когда персонаж накопит 3 ***пункта страха***, он ломается. Ужас разрушает его рассудок, и персонаж становится опасен для себя и других.

Персонаж может удалить 1 пункт страха, запустив особый для каждого архетипа ***ход страха***. Если персонаж уже накопил 3 ***пункта страха***, ему придется ***прийти в себя*** или ***стать угрозой***.

Смерть и безумие

Если твой персонаж погибает, выбери один из видов угрозы: ***Монстры***, ***Люди*** или ***Места***. Режиссер расскажет тебе, какие угрозы этого вида уже появились или могут появиться в фильме. Ты теперь можешь управлять всеми угрозами этого вида в фильме и делать за них ходы. Ты можешь даже вводить новые угрозы этого вида в сюжет фильма, если это имеет смысл.

Если твой персонаж накопил 3 ***пункта страха***, выбери любую угрозу из списка (обычно из категории ***Люди***). Твой персонаж становится этой угрозой. Ты не можешь больше делать основные ходы и ходы архетипа, но можешь делать ходы этой угрозы.

Если затрудняешься с выбором, сделай персонажа ***бесполезным взрослым*** или ***безумным выживальщиком***.

Снимаясь в продолжении

Если твой персонаж переходит в следующий фильм серии, реши, меняется ли его архетип.

Если архетип не меняется, оставь персонажу все основные характеристики и те ходы архетипа, которые ты выбрал в прошлый раз. Затем выбери еще один ход любого архетипа, не задействованного сейчас в игре. Выбери заново отношения с другими персонажами, исходя из того, что произошло между фильмами.

Если архетип меняется, заполни буклет архетипа как обычно, но оставь ему один ход того архетипа, которым ты играл в прошлый раз. Выбери для других персонажей отношения из списка твоего нового архетипа.